ANKH

Special Edition

Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	3
2.	Systemanforderungen	4
3.	Installation	5
4.	Das Menü	7
5.	Spiel speichern	8
6.	Spiel laden	9
7.	Ändern der Einstellungen	10
8.	Die Steuerung	12
9.	Das Inventar	14
10.	Besonderheiten	15
11.	Die ersten Minuten des Spiels: Lösungsweg	16
12.	Hotline und Support	18
13.	Mitwirkende	19
14.	Copyright / Lizenzvereinbarung	23

1. Einführung



„Ankh“ entführt Sie in eine Welt ägyptischer Wunder. Eine Welt von Schurken, Göttern und Pharaonen – und Krokodilen, Fischfrikadellen und Flaschenöffnern.

Mittendrin: Assil, der seinem Vater, dem Pyramidenbauer, den Zweitschlüssel zur großen Pyramide geklaut hat.

Hätte er dort nicht eine verbotene Party mit seinen Freunden gefeiert, dann hätte er niemals diesen Todesfluch erhalten, der in nur wenigen Stunden sein Leben auslöschen wird.

Aber dann hätte er auch nicht das magische „Ankh“ gefunden, das so mächtig ist, dass selbst Osiris, der Gott der Unterwelt, es Assil wieder abnehmen will. Und er hätte auch niemals seine Traumfrau getroffen, und sie wären niemals gemeinsam in das Abenteuer ihres Lebens hineingeraten...

1.1 Bedienungshinweise

Im Grunde ist die Bedienung von „Ankh“ so einfach, dass Sie gar keine Anleitung brauchen. Die nachfolgenden Seiten halten vielleicht trotzdem noch den einen oder anderen Tipp für Sie bereit, selbst wenn Sie ein alter Zocker-Hase sein sollten.

An keiner Stelle des Spieles können Sie sich den Lösungsweg des Abenteuers verbauen. Seien Sie also kreativ und versuchen Sie auch weniger offensichtliche Problemlösungen. Die werden Sie manchmal brauchen, denn „Ankh“ hält einige ungewöhnliche Überraschungen für Sie bereit!

2. Systemvoraussetzungen

2.1 Minimum

Windows 2000/Vista

Prozessor mit 1.5 GHz

Grafikkarte mit 64 MB Speicher

256 MB Arbeitsspeicher

Direct X 9.0c

2.2 Empfohlen

Prozessor mit 2 GHz

Grafikkarte mit 128 MB Speicher

512 MB Arbeitsspeicher

Direct X 9.0c



3. Installation & Deinstallation

3.1 Installation



Es wird ausdrücklich empfohlen, alle laufenden Anwendungen zu schließen, bevor mit der Installation von „Ankh“ begonnen wird. Das gilt auch für Bildschirmschoner und Antiviren-Software.

1. Legen Sie die DVD von „Ankh“ in das DVD-ROM-Laufwerk ein.

2. Wenn die Autostart-Funktion aktiv ist, startet die Installation jetzt automatisch. Folgen Sie dann den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

   Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, gehen Sie folgendermaßen vor:

   a) Klicken Sie in der Microsoft Windows-Taskleiste auf „Start“.

   b) Klicken Sie dann auf „Ausführen“ und geben Sie im folgenden Dialogfeld „Öffnen“ die Buchstabenbezeichnung Ihres DVD-ROM-Laufwerks ein, gefolgt von „start.exe“ (z. B.: D:\start.exe).

   oder...

   a) Öffnen Sie den „Windows-Explorer“.

   b) Klicken Sie auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks mit der Angabe „Ankh“, um sich den Inhalt der DVD anzeigen zu lassen.

c) Führen Sie einen Doppelklick auf die Datei „start.exe" aus, um mit der Installation zu beginnen.

3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarungen und klicken Sie auf „Ich bin mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden", um mit der Installation fortzufahren.

4. Der Installations-Bildschirm erscheint. Wählen Sie den Speicherort des Spieles aus. Voreingestellt ist „C:\Programme\Ankh". Klicken Sie auf „Ändern", um einen individuellen Zielpfad zu bestimmen. Klicken Sie anschließend auf „Weiter".

5. Während der Installation erstellt das Programm eine Verknüpfung auf dem Desktop und ein Programm-Symbol im Windows-Startmenü.

6. Um das Spiel in Windows zu starten, wählen Sie „Start/Programme/Ankh".

3.2 Deinstallation

Um „Ankh" von Ihrem Computer zu entfernen, wählen Sie im Windows-Menü „Start/(Alle)Programme/Ankh/uninstall". Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.



4. Das Menü



Beim Start von „Ankh" gelangen Sie ins Hauptmenü.

Dieses können Sie auch jederzeit aus dem Spiel selbst aufrufen, indem Sie die Esc-Taste drücken.

Hier stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Name	Funktion
Neues Spiel	Startet ein neues Spiel.
Weiterspielen (nur während das Spiel läuft)	Schließt das Menü und setzt das Spiel fort.
Spiel laden	Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.
Spiel speichern (nur während das Spiel läuft)	Ermöglicht das Abspeichern des gerade laufenden Spieles.
Einstellungen	Spieleinstellungen ändern.
Mitwirkende	Zeigt die tapferen Helden, die für die Entwicklung des Spieles alles gegeben haben.
Beenden	Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.



5. Spiel speichern

Öffnen Sie mit der Esc-Taste das Menü. Klicken Sie dann auf „Spiel speichern“, um den aktuellen Spielstand zu speichern.



Das entsprechende Menü erscheint. Klicken Sie auf einen freien Speicherplatz und dann auf „Speichern“. Das Spiel wird nun gespeichert, und das Menü wird geschlossen.

Um ein gespeichertes Spiel durch ein anderes zu ersetzen, klicken Sie auf das entsprechende Spiel und wählen Sie „Speichern“. Klicken Sie auf „Ja“, um Ihre Auswahl zu bestätigen oder auf „Nein“, um einen anderen Speicherplatz zu wählen. Das neue Spiel wird am Speicherplatz Ihrer Wahl abgelegt.



6. Spiel laden

Um ein Spiel zu laden, klicken Sie im Menü auf „Spiel laden". Das Menü erscheint. Wählen Sie hier ein Spiel aus und klicken Sie auf „Laden". Das Spiel startet an der zuvor gespeicherten Stelle.

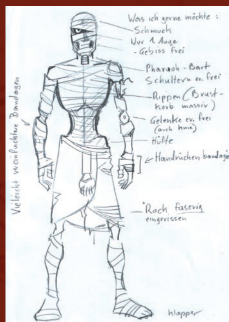


7. Ändern der Einstellungen

Die Voreinstellungen des Spiels können Sie auch jederzeit während des Spiels ändern (für Änderungen die Grafik betreffend ist ein Neustart von „Ankh“ notwendig).

Einstellung	Effekte
Helligkeit	Ändert die Helligkeit der Grafik.
Auflösung	Ändert die Bildschirmauflösung. Ein höherer Wert bringt eine bessere Bildqualität, benötigt aber einen schnelleren PC.
Texturen	Ändert die Qualität der Texturen.
Vollbildeffekte	Hier können Sie die besonderen grafischen Effekte von „Ankh“ ausschalten, falls Sie einen älteren PC besitzen.
Lautstärke Musik	Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.
Lautstärke Effekte	Ändert die Lautstärke der Soundeffekte und der Sprache.
Untertitel	Wählen Sie hier, ob Sie Untertitel sehen möchten. Für ein cineastischeres Ergebnis empfehlen wir, die Option auszuschalten.

Um „Ankh“ auch auf älteren Rechnern genießen zu können, sollten Sie die Werte für Auflösung und Texturen möglichst niedrig einstellen und gegebenenfalls die Effekte ausschalten.





8. Die Steuerung

„Ankh" wird komplett mit der Maus gesteuert. Dabei passt sich der Mauszeiger der Spielsituation an.

1. Mit der linken Maustaste steuern Sie Assil durch Ägypten und betrachten Objekte in Ihrer Umgebung.
2. Mit der rechten Maustaste führen Sie besondere Aktionen aus, welche durch die Änderung des Mauszeigers angezeigt werden.

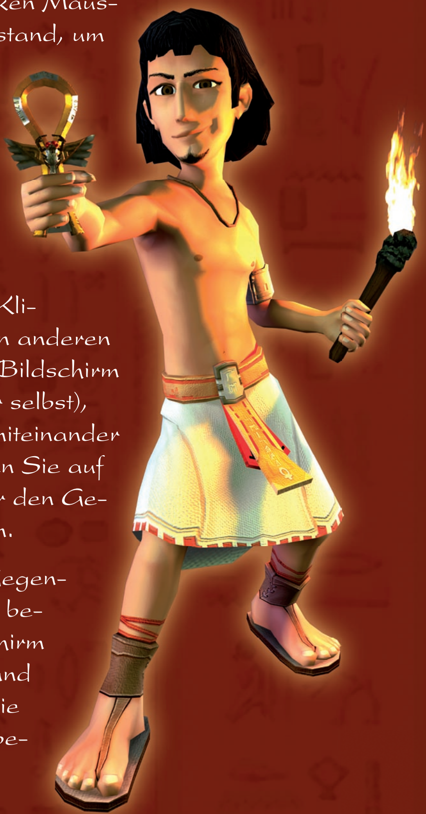
Der Mauszeiger kann folgende Formen annehmen:

Symbol	Funktion	Beschreibung
	Gehen	Assil geht zu der gewählten Position, oder so nah heran wie möglich. Durch einen Doppelklick rennt Assil.
	Betrachten	Ein Objekt auf dem Bildschirm erkunden.
	Nehmen	Wenn möglich, hebt Assil das gewählte Objekt auf und verstaut es im Inventar. Es wird in der Inventar-Leiste am Bildschirmrand aufgeführt. Es gibt keine Beschränkung bei der Aufnahme von Objekten.
	Reden	Assil spricht eine Person an. Durch Klicken während eines Gespräches springt man zum nächsten Satz.
	Benutzen	Hiermit kann entweder direkt ein Objekt verwendet werden, oder es kann mit einem anderen Objekt kombiniert werden, wobei danach noch mit der rechten Maustaste auf das andere Objekt geklickt werden muss.

9. Das Inventar

Assil ist eine, sagen wir, nicht gerade zurückhaltende Persönlichkeit. Dadurch werden sich in seinem Inventar im Laufe des Spieles viele Gegenstände ansammeln, die er durch die verschiedensten Umstände erhalten wird.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu untersuchen.



2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um ihn zu verwenden. Der Gegenstand wird an den Mauszeiger geheftet. Klicken Sie jetzt auf einen anderen Gegenstand (auf dem Bildschirm oder auch im Inventar selbst), um die Gegenstände miteinander zu kombinieren. Klicken Sie auf eine Person, um dieser den Gegenstand nun zu geben.

Wenn sich jedoch mehr Gegenstände in Assils Inventar befinden, als auf den Bildschirm passen, erscheinen links und rechts Pfeile, mit denen Sie sich durch das Inventar bewegen können.

10. Besonderheiten



„Ankh“ hält einige Besonderheiten für Sie bereit. An bestimmten Stellen im Spiel wird es möglich sein, mehrere Charaktere zu steuern, um die kniffligen Aufgaben lösen zu können. Hierzu wird am rechten unteren Bildschirmrand ein entsprechendes Icon erscheinen. Ein Klick auf dieses Icon genügt, um den aktuell von Ihnen gesteuerten Charakter zu wechseln. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit der rechten Maustaste direkt auf den Charakter zu klicken, zu dem Sie wechseln möchten.

Um Gegenstände zwischen den Charakteren auszutauschen, klicken Sie ein Mal mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand in Ihrem Inventar und bewegen die Maus über den Charakter, dem Sie den Gegenstand geben möchten. Ein Rechtsklick auf diesen Charakter schließt die Aktion ab.

Um unnötig lange Laufwege innerhalb der Wüste zu vermeiden, wurde außerdem ein Icon integriert, das Sie mit einem Klick zurück zum Fährmann ans Ufer bringt. Das Icon wird ebenso wie das zum Charakter-Wechsel am rechten unteren Bildschirmrand angezeigt, sobald Sie die Wüste betreten. Mit der Tab-Taste kann die Aufgabenliste ein- und ausgeblendet werden. Die Aufgabenliste zeigt die aktuellen Aufgaben, die Assil gerade zu bewältigen hat. Bereits gelöste Aufgaben sind dann durchgestrichen dargestellt.

11. Die ersten Minuten des Spiels: Lösungsweg

An dieser Stelle wollen wir den armen Seelen Beistand leisten, die sich denken: „Wie zum Geier komme ich aus diesem Zimmer raus?“.

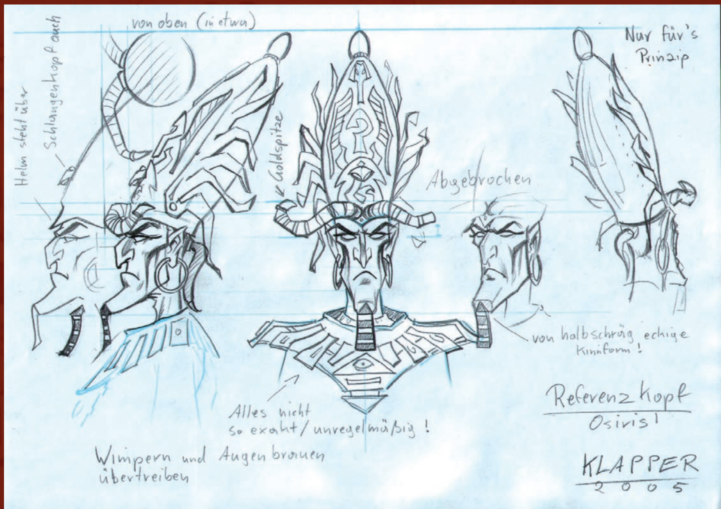


Natürlich ist es ganz einfach! Und natürlich sollten Sie diesen Abschnitt überspringen, wenn Sie sich lieber selbst an die Lösung machen.

Assil muss anfangs versuchen, aus dem Zimmer auszubrechen, in das ihn sein Vater verbannt hat. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf Objekte, um diese zu untersuchen.

Klicken Sie auf die Treppe, um die Galerie zu betreten. Dort oben sehen Sie das eingeworfene Fenster, aber es ist zu weit entfernt, um es ohne Hilfsmittel zu erreichen. Auf Assils Bett finden Sie ein altes Hemd, das bei der Lösung helfen könnte.

Klicken Sie es mit der rechten Maustaste an, um es im Inventar zu verstauen.



Der Schrank lässt sich nicht öffnen, da die Tür klemmt. Daneben steht eine Vase, die von einem alten Pinsel in Stellung gehalten wird.

Nehmen Sie den Pinsel an sich. Was für ein Glück: die Tür lässt sich nun öffnen, und Sie können ein weiteres Kleidungsstück mitnehmen.

Gehen Sie wieder auf die Galerie. Für sich allein sind die Kleidungsstücke noch nicht als Fluchthilfe geeignet, aber kombiniert ergeben sie ein praktisches Seil.

Klicken Sie dazu mit der rechten Taste auf das eine Kleidungsstück und dann auf das andere. Die Kleidungsstücke werden zu einem Seil kombiniert.

Dieses können Sie jetzt mit der Blumenampel benutzen, und schon ist Assil gerettet. Oder doch nicht?

12. Hotline und Support

Tipps zu dem Spiel und Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie bei unserer gebührenfreien Hotline: 0800/2 48 46 85 (Mo –Fr, 16-19 Uhr). Sie können auch eine E-Mail an „support@xider-games.com“ schreiben.

Häufig gestellte Fragen, Patches, Lösungshilfen usw. finden Sie unter:

http://www.bhv.de/ankh

Besuchen Sie auch die offizielle Website des Spiels und tauschen Sie Ihre Meinung mit anderen Spielern in unserem Forum aus unter:

http://www.ankh-game.com

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!
Ihr XIDER Games Team



13. Mitwirkende

Deck13 Interactive GmbH

Projektleitung
Jan Klose

Technical & Creative Supervisor
Armin Burger

Executive Director
Florian Stadlbauer

Technische Leitung
Thorsten Lange

Künstlerische Leitung
Timm Schwank

3D-Design
Timm Schwank

Maxime van der Kloet

Gregor Weiß

Weiteres 2D/3D-Design
Markus Friedrich

Robert Sander

Susie Sou

Dirk Baum

Zusätzliche Programmierung
Viktor Gesiarz

Frank Habel



PINA-Framework
Thorsten Lange

Story
Andreas Engelke
Dominik Heide
Jan Klose
Falko Löffler
Steffen Naumann
Florian Stadlbauer

Konzept-Unterstützung
Telltale Games:
Dan Connors
Heather Logas

Sounddesign
Oliver Szczypula (u3multimedia)
Jan Hofmann (Sea-Sound)
unterstützt von ARRI Film&TV Services GmbH:
Matthias Pasedag (Foley-Recoding)
Michael Stancyk (Foley-Artist)

Skripting
Armin Burger
Frank Habel
Thorsten Lange

Cutscene-Umsetzung
Armin Burger
Timo Mylly



Projekt-Unterstützung

Dominic Packulat

Jens Schmidt

Paul Steinwachs

Zusätzliche Charakter-Animation

Rocketbox Studios GmbH

Zusätzliche Charakter-Modellierung und Animation

DIE KOLONIE

Charakter-Design

Dieter Klapper

3D-Charakter-Design

Mimoun El Bariaki

Christian Kleinsteinberg

Uwe Schmelz

Philip Meyer

Projektleitung

Tahar Jaber

Testspieler

Harald Burger

Christina Klose

Sven Ludwig

Verena Ludwig

Eva Zinnbauer

Niels Zinnbauer

Sprachaufnahmen-Leitung

Tobias Kunze



Sprecherstimmen

Assil: Oliver Rohrbeck

Thara: Ranja Bonalana

Souvenirhändler, Mumie: Thomas Dannenberg

Dinar: Ernst Meincke

Tochter des Pharao: Dascha Lehmann

Osiris: Frank Glaubrecht

Vater: Hasso Zorn

Köchin: Regine Albrecht

Hippie, Sklave: Bernhard Völger

Fährmann: Tobias Müller

Meuchelmörder: Gerhard Paradies



Soundtrack von

Dynamedion

www.dynamedion.com

Komponiert von

Alexander Röder

Markus Schmidt

Alex Pfeffer

Supervision

Pierre Langer

Tilman Sillescu

«This is Cairo»

Produced by Ivory Keys

Text by Jan Klose

Composed by Marc Toase

Performed by Mathias Hermann

Appears courtesy of ROXTA_Records

14. Copyright/ Lizenzvereinbarung

1. Die Software und das dazugehörige Handbuch sind durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere gewerbliche Schutzrechte geschützt. Alle Titel- und Urheberrechte (einschließlich darin integrierter Bilder, Fotos, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Applets) gehören bhv oder seinen Lizenzgebern.

2. Sie haben das Recht zur Installation und Benutzung eines Exemplars der Software auf jeweils einem einzigen Computer zur Nutzung durch jeweils einen einzigen Benutzer zur gleichen Zeit. Sie haben das Recht, eine Sicherungskopie ausdrücklich nur zu Ihrem eigenen privaten Gebrauch zu erstellen. Jegliche weitere Benutzung, Kopie oder Vertrieb der Software sind untersagt. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software zu vermieten oder ihre Nutzung anderen anzubieten.

3. Es ist Ihnen untersagt, die Software zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren. Die Software ist als ein Produkt lizenziert und seine einzelnen Komponenten dürfen nicht zur Nutzung an mehr als einem Computer getrennt verwendet werden. Es ist Ihnen untersagt, die Software zu modifizieren, zu ergänzen oder abgeleitete Werke der Software zu erstellen.

4. Sie dürfen die Software an Dritte nur unter der Voraussetzung weitergeben, dass Sie die Software mit allen Bestandteilen komplett von Ihrem Computer entfernen, keine Kopien einbehalten und alle Exemplare der Software (darin enthaltene Einzelteile, Datenträger und Dokumentationen) an einen Dritten weitergeben, der diese Lizenzbedingungen anerkennt. Mit einer solchen Weitergabe verlieren Sie Ihre Nutzungsrechte an der Software sofort.

5. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen für diese Software wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können fehlerhafte Angaben und deren Folgen nicht vollständig ausgeschlossen werden. bhv und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

bhv Software GmbH & Co. KG
Novesiastr. 60
41564 Kaarst
Gebührenfreie Hotline: 0800/2484685
E-Mail: support@bhv.de
Internet: www.bhv.de